

A close-up photograph of a person's hands working on an Arduino Uno board. The board is connected to a breadboard and a battery pack. The person is wearing a maroon long-sleeved shirt and glasses. The background is slightly blurred, showing another person's face. A blue semi-transparent overlay covers the right side of the image, containing text and the TIM logo.

ScuolaDigitaleTIM

PROGRAMMA IL TUO VIDEOGIOCO

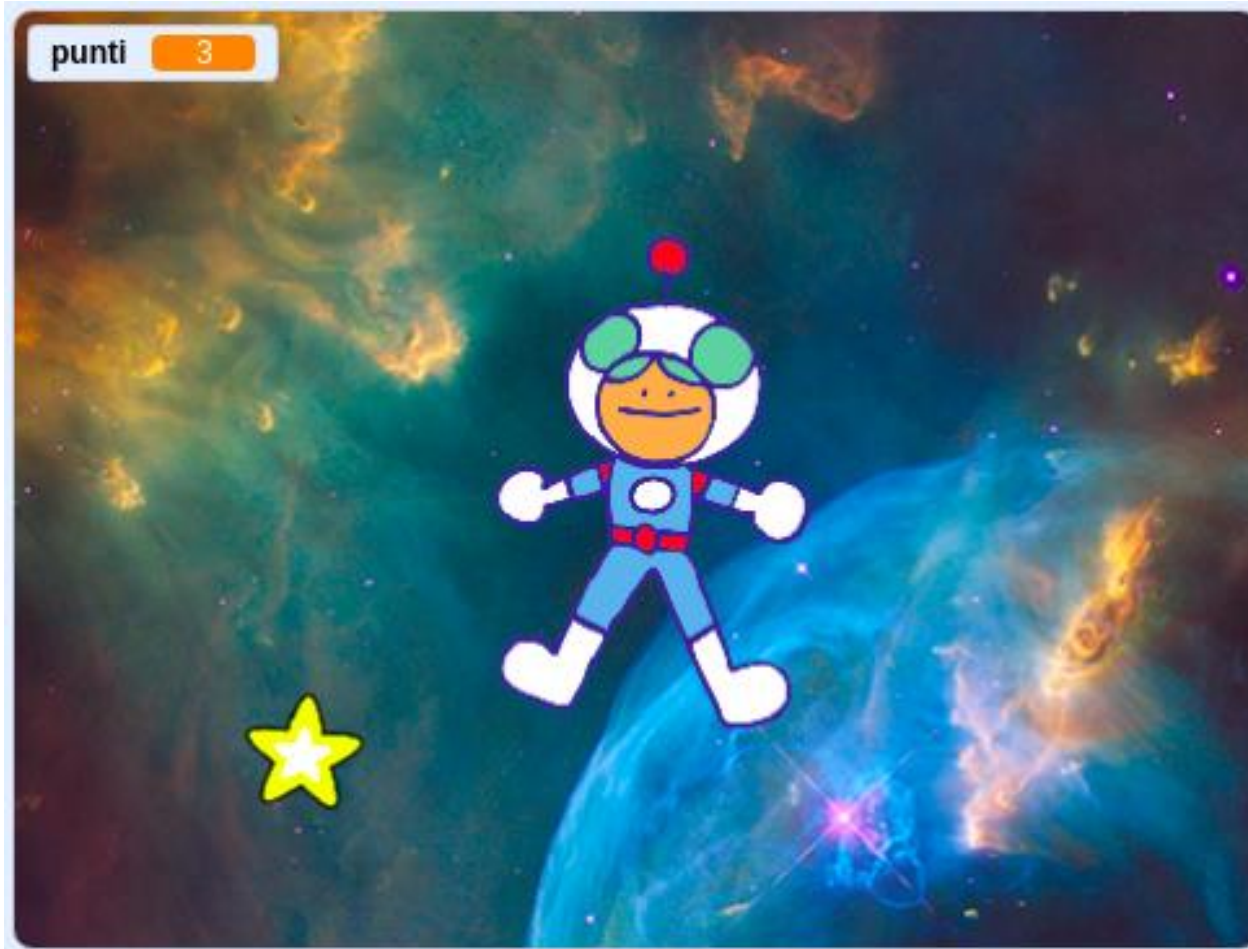
Lezione 3

Sviluppiamo un videogioco: dalla scelta del personaggio e dell'ambientazione, alla creazione delle sfide da far compiere al protagonista, fino alla realizzazione di un contatore dei punti totalizzati.

 **TIM**

Come iniziare a programmare un videogioco?

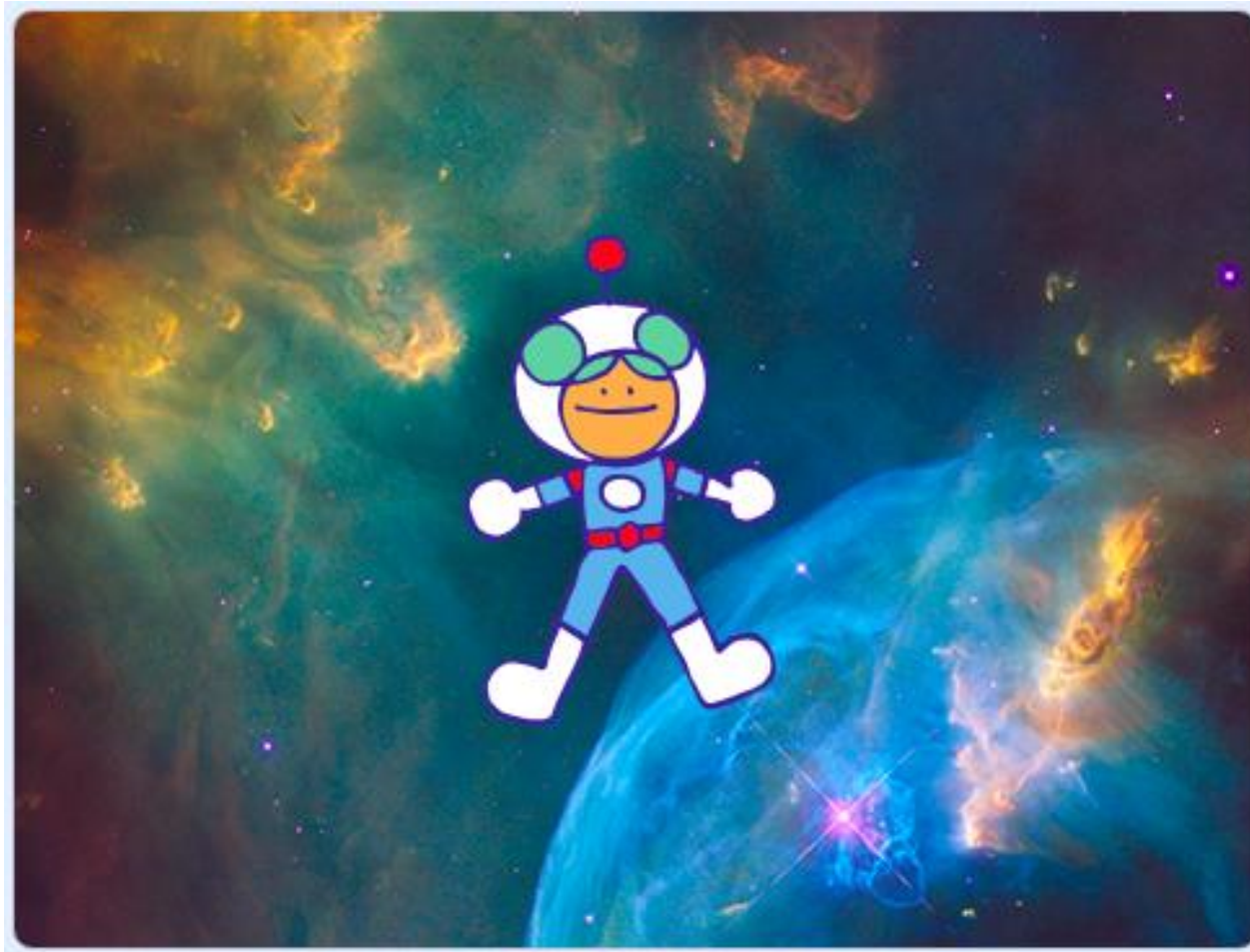
Segui questi semplici passi!



- A Scegli il personaggio e lo sfondo
- B Fai muovere il tuo personaggio
- C Fai muovere l'oggetto
- D Aggiungi il conta-punti

Fase A

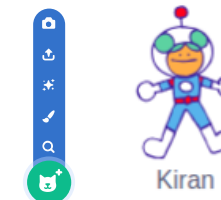
Scegli il personaggio e lo sfondo



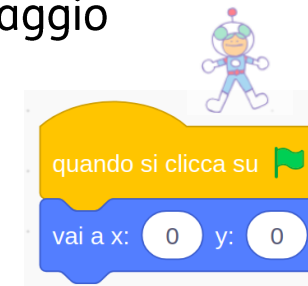
- 1 Scegli uno sfondo dalla galleria degli sfondi



- 2 Scegli un personaggio dalla galleria degli sprite



- 3 Scegli la posizione iniziale del tuo personaggio



- 4 Provalo facendo click su bandierina

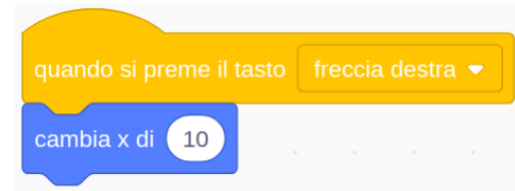


Fase B

Fai muovere il tuo personaggio



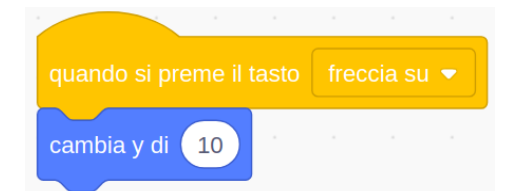
1 Fai muovere il tuo personaggio verso destra



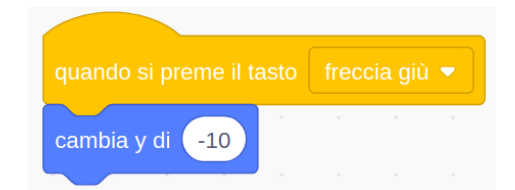
2 Verso sinistra



3 Verso l'alto



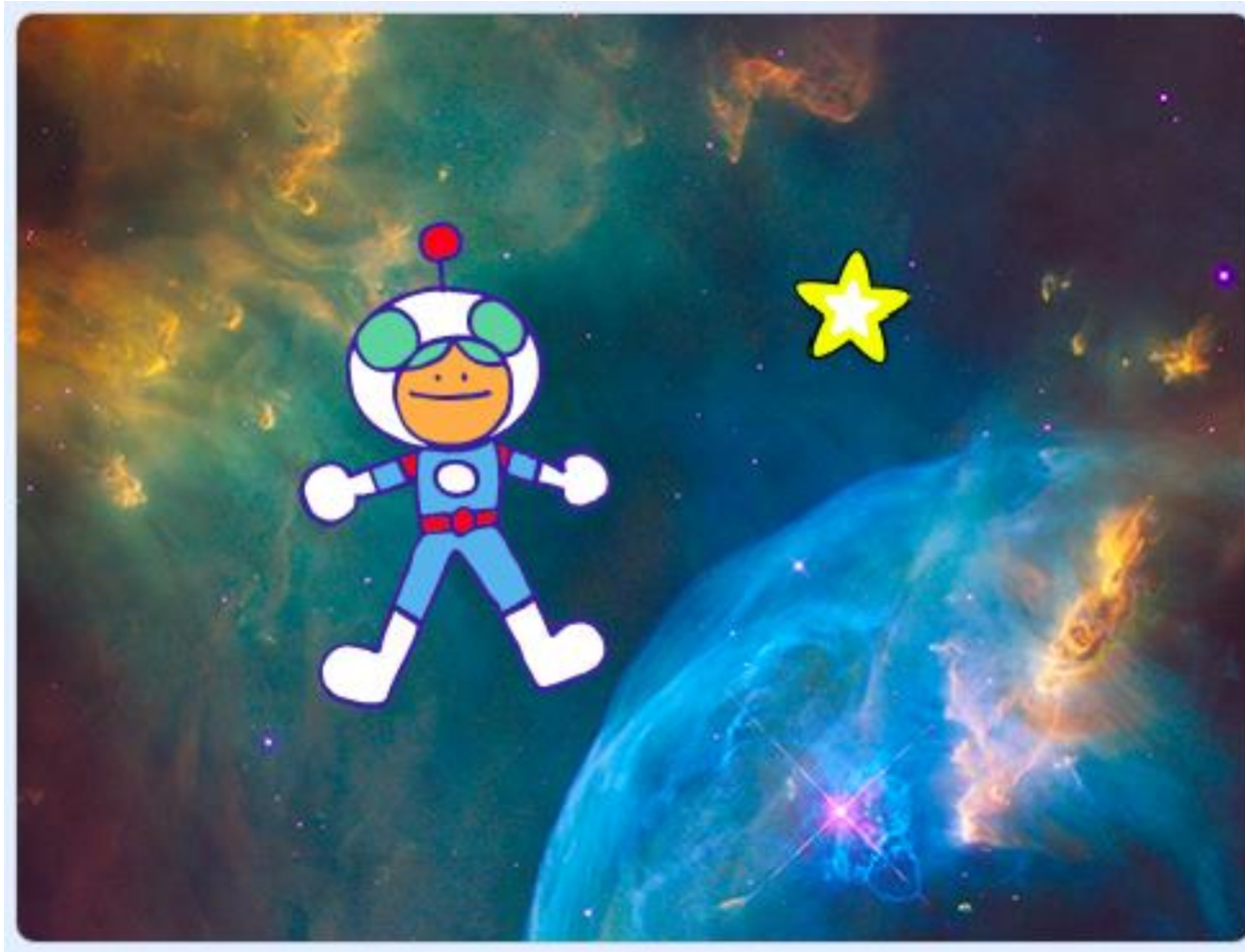
4 Verso il basso



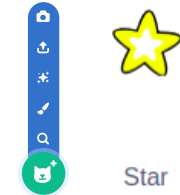
5 Provalo facendo click sui tasti corrispondenti

Fase C

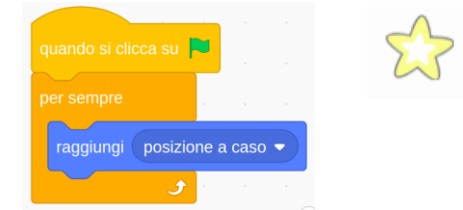
Fai muovere l'oggetto



1 Aggiungi un altro sprite dalla galleria per inserire un oggetto



2 Fai muovere l'oggetto in posizioni casuali



3 Aggiungi una pausa per regolare la velocità

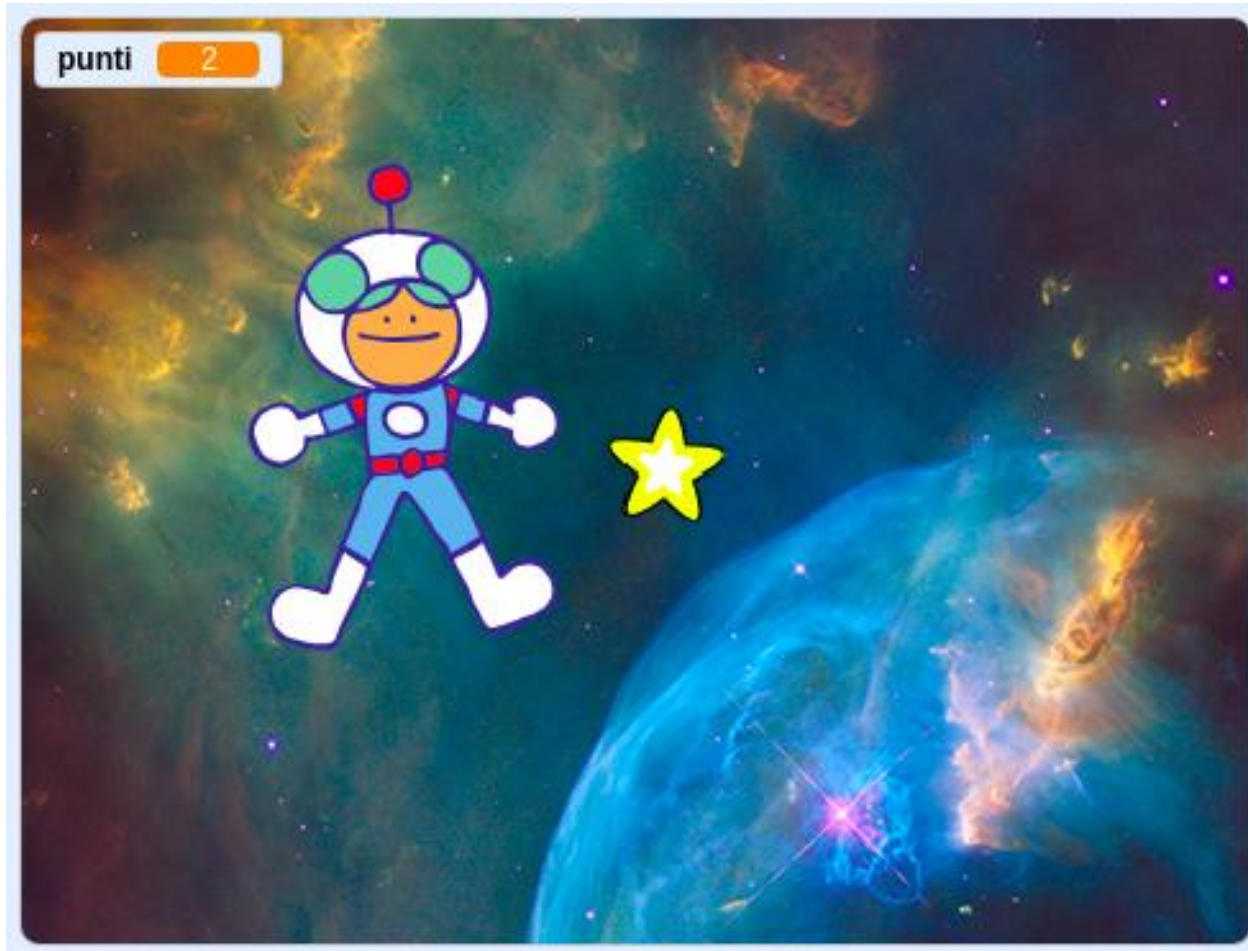


4 Provalo facendo click sulla bandierina



Fase D

Aggiungi il conta-punti



- 1 Per aggiungere un conta-punti crea una variabile



- 2 Aumenta il punteggio ogni volta che l'oggetto tocca il personaggio



- 3 Aggiungi questo blocco per azzerare il punteggio ogni volta che il programma ricomincia



- 4 Provalo facendo click su bandierina

